EDIÇÃO ESPECIAL

COMO UNIR A FAMÍLIA SIMPSON PARA A BATALHA

SIGLA Ano 2 N 11A

VideoGame

SIMPSONS™

BART VS. THE SPACE MUTANTS

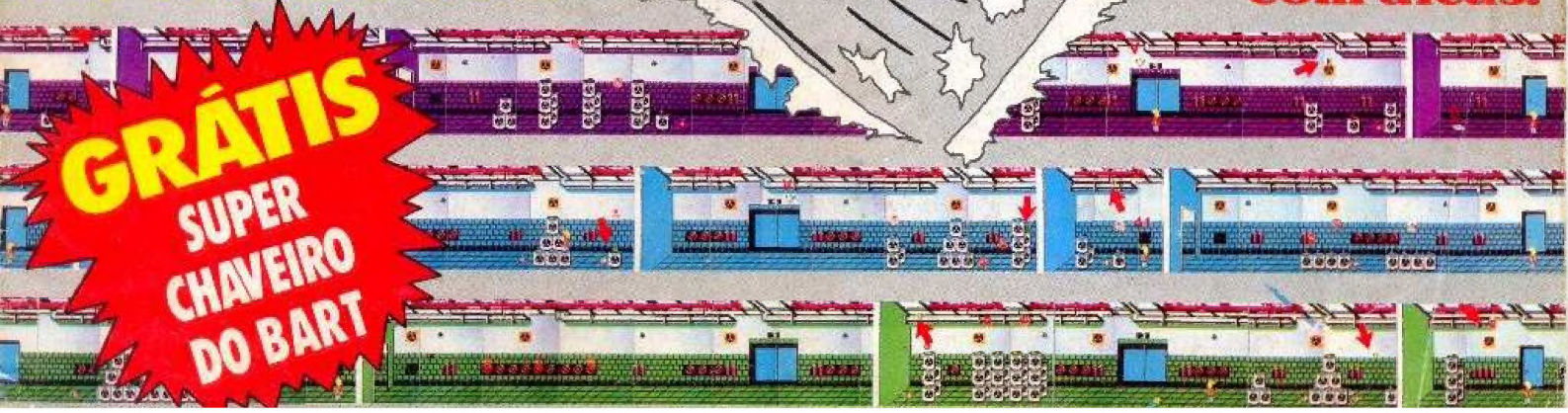
Uma revista especial com muitos mapas e todos os detalhes das cinco fases deste game Nintendo

Vidas escondidas, invencibilidade, como derrotar o dinossauro... são mais de

450

fotos com dicas.

Os cinco andares da usina nuclear, com tudo que o endiabrado Bart precisa para salvar a terra dos invasores.



GRÁTIS SUPER CHAVEIRO DO BART

Interative, a emoção começa aqui!

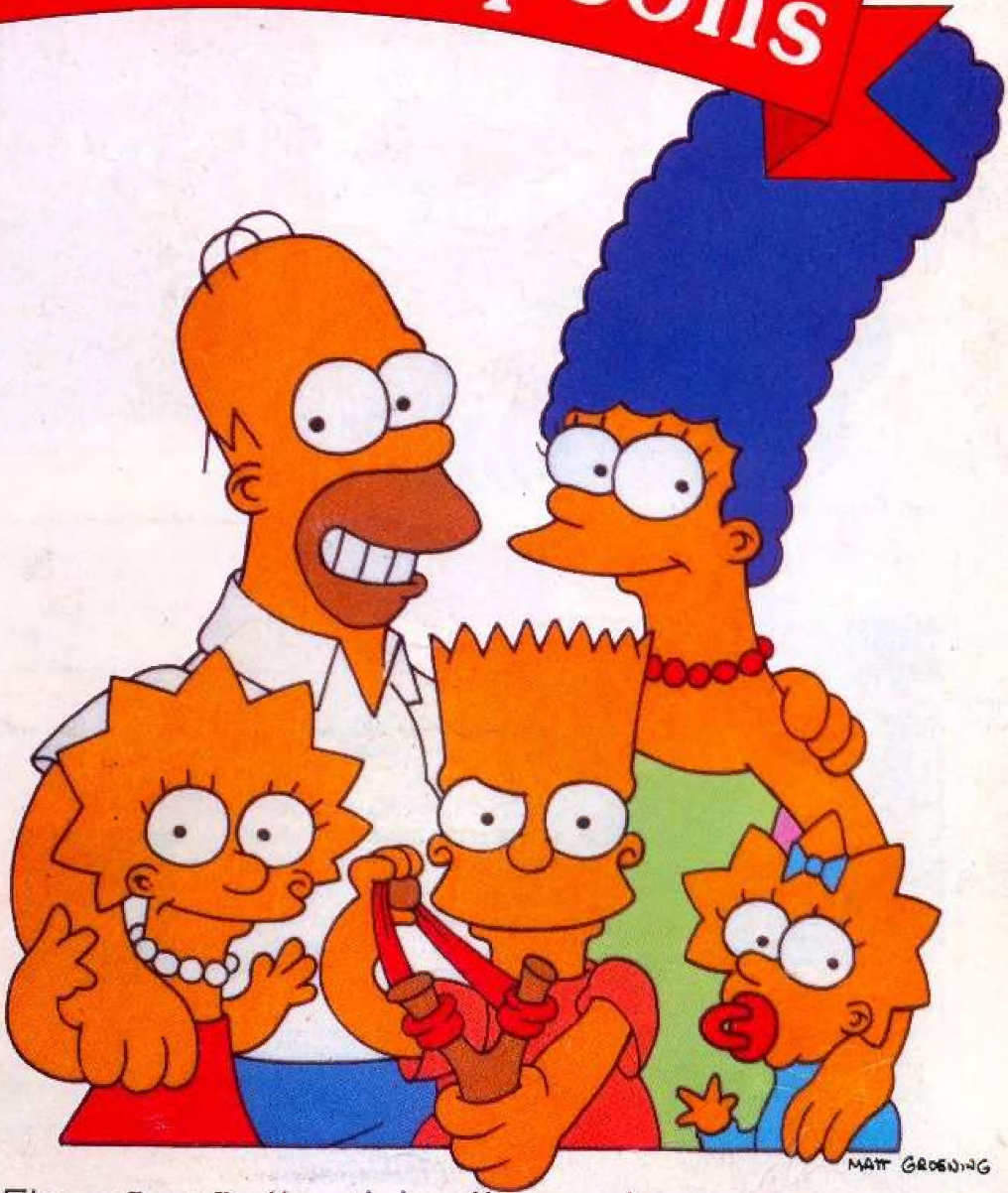
Nos cartuchos I•N•T•E•R•A•T•I•V•E você encontra os melhores e mais atuais games com lançamentos simultâneos dos EUA e Japão, de 60 e 72 pinos.

Cartuchos INTERATIVE: pra quem curte fortes emoções.

Chips do Brasil

IND. IMP. EXP. REPRES. LTDA.

A família Simpsons



Eles não são "certinhos" e por isso se parecem com qualquer família "normal". Conheça melhor Homer, Marge, Lisa, Maggie e... Bart.

Certamente todas as famílias brasileiras já sentaram à mesa para jantar sem que isso fizesse com que alguém tirasse os olhos da novela das oito. Da mesma maneira, almoçar assistindo ao programa de esportes é tão comum quanto brigar com a irmã menor. Ou ainda, qual garoto, após uma terrível bronca dos pais, não pensou em fugir de casa por sentir-se o eterno incompreendido?

Assim é uma família em qualquer parte do mundo ocidental. E assim são Homer, Marge, Lisa, Maggie e... Bart Simpson. Uma família com todos os defeitos, brigas e falhas. Mas também com todo o amor como qualquer família. E, exatamente por tudo isso, extremamente engraçada. Tanto que, mal chegou ao Brasil, exibida pela TV Globo desde o começo de 1991, já cativou inúmeros corações, de 4, 8 ou 88 anos. E assim aconteceu no mundo inteiro. Um sucesso indiscutível, que talvez nem seu próprio criador, o artista norte-americano Matt Groening, pudesse imaginar.

Homer Simpson, o pai, ao contrário do que seus filhos Bart e Lisa acreditam, nem sempre foi calvo e rabujento. Muito atrapalhado e bastante ingênuo, trabalha como inspetor de segurança na Usina Nuclear de Springfield, a cidade onde mora junto à sua família. E, por falar em família, Homer sempre tenta ser o marido e o pai exemplar, mas, freqüentemente falha. Longe de ser rico, adoraria ganhar mais dinheiro se isso não atrapalhasse seus intervalos para comer rosquinhas. Quando não está trabalhando, fica ligado à TV ou ouvindo mambo (uma música típica da América Central que fez muito sucesso nos anos 50), e adora jogar videogame com seu filho Bart, mesmo perdendo sempre.

Marge Simpson, a mãe, é completamente "out". Seu penteado chega a ser ridículo, e vive atrapalhando a sua vida, especialmente quando ela tem de passar por alguma porta. Mas, apesar disso, é também a única que tem bom-senso na família, percebendo sempre quando os filhos estão magoados com o pai e forçando-o a tomar a atitude correta. E, como toda supermãe, vive dizendo: "Espere, você esqueceu o lanche!"

Lisa Simpson, a irmã de Bart, é também a mais sensível da família. Doce, delicada e romântica, seu melhor amigo é um saxofone, que sempre toca (muito bem) quando está deprimida. Adora "blues", um tipo de música negra americana que fala de sofrimentos e lamentos intermináveis. Bem ao estilo de Lisa, que certa vez chegou a fugir de casa e aprendeu uma importante lição de vida ao conhecer um saxofonista negro. Adora Bart, seu irmão, especialmente quando o pega pelo pescoço.

Maggie é a pequenina Simpson. Ainda bebê, comunica-se através de sinais, e o mais significativo deles é a forma como chupa sua chupeta — devagar quando está contente e alucinadamente quando está nervosa. Maggie ainda não sabe andar, e usa um pijama supergrande, comprado para que ela cresça dentro dele.

Finalmente, Bartholomew J. Simpson, ou simplesmente Bart, é o símbolo — e o herói — da família. Ele é um garoto inteligente, comunicativo e... endiabrado. Como todo jovem, adora desobedecer aos pais, e sempre tem idéias "perigosas" para travessuras. Mas não se preocupe: nesses casos, quem se dá mal é Homer, que sempre tenta salvar o garoto na "hora h". Adora seu skate, é "fera" no videogame (pelo menos ele sempre vence Homer nas disputas domésticas) e sempre estraga os retratos de família com uma horrenda careta.

No game, todas as características desta família muito louca estão presentes. E, por conviver com todos eles na pele de Bart, certamente você vai se "amarrar". A história é muito louca, exatamente como todas as histórias inventadas por Bart, que adoraria se Springfield fosse invadida por perigosos mutantes espaciais. Pois bem, agora ela foi invadida de verdade. E cabe a você fazer a coisa certa, cara. Salve o planeta! Ou, como diria Bart: "Do the right thing, man. Save the planet!"

Mário Fittipaldi

THE SIMPSONS™: BART VS. THE SPACE MUTANTS

Springfield está em perigo! É que a pequena cidade onde mora Bartholomew J. Simpson e sua família foi invadida por perigosos mutantes espaciais. Os mutantes chegaram e fizeram a festa: tomaram toda a cidade, infestando-a de soldados (os persistentes Zebloid e Glondip) e também

ITENS

Durante o caminho, Bart pode entrar em lojas e comprar vários objetos, ou ainda recolher outros, que serão muito úteis em sua missão. Esses itens comprados ou recolhidos entram para uma lista de objetos. O que estiver em uso aparece na parte inferior da tela. Bart pode mudar o objeto em uso usando a tecla **SELECT**. Para usá-lo, aperte **START**. Veja agora quais são eles:

KEY — Chave. Bart pode usá-la para conseguir um atalho na primeira fase, abrindo a porta correta.

X-RAY SPECS — Óculos de raio-x. Bart já começa o jogo com eles. Serve para identificar humanos possuídos por mutantes espaciais.

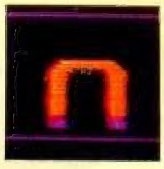
ROCKET — Foguete ou rojão. Com ele, Bart pode atingir janelas, ganhar vidas e muito mais. Veja como e onde usá-lo no mapa da primeira fase.

CHERRY BOMB — Bombinhas. Usada também na primeira fase, serve para espantar um pássaro de penagem violeta, preso em uma gaiola.

WHISTLE — Apito. Usado no final da primeira fase para que vovô Simpson apareça na janela da casa de repouso (Springfield Retirement Home) e jogue moedas para Bart.

WRENCH — Chave Inglesa. Bart pode abrir um hidrante na primeira fase, indicado no mapa, e "pixar" o toldo da loja de ferramentas.

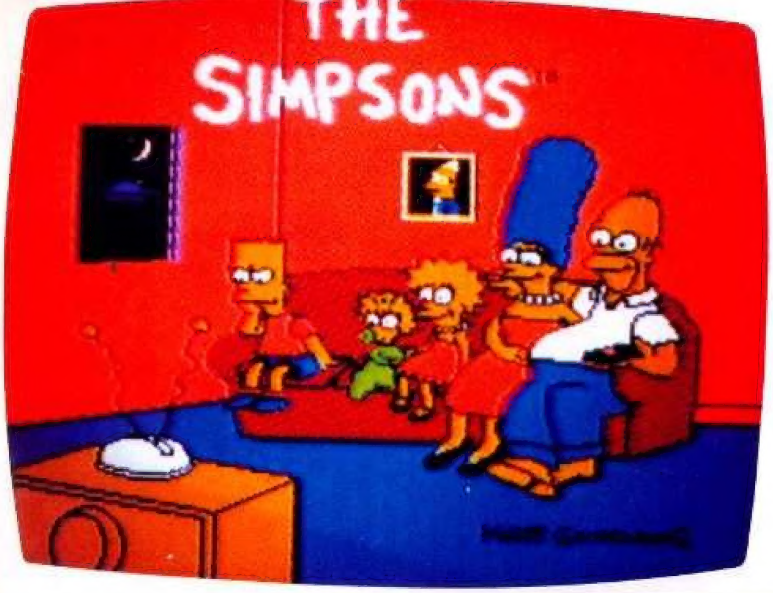
MAGNET — Ímã. É usado na terceira fase, no jogo da roleta. Bart sempre acerta com ele!



COINS — Moedas. Bart começa o jogo com 10, mas pode recolher mais durante o caminho, em moitas, latas de lixo e em muitos outros locais. São usadas para se comprar objetos e para que Bart possa participar de jogos no parque de diversões (terceira fase). A cada quinze moedas coletadas, Bart ganha uma vida extra. Logo após ganhar esta vida, dez moedas são subtraídas de sua "carteira".

DONUTS — Rosquinhas, doces. Bart pode recolhê-las na quinta fase. Selecionando-as, Homer aparece, destrói todos os inimigos da tela e sai, todo feliz, com a caixa de guloseimas.

FOTOS: NORBERTO MARQUES



possuindo alguns dos habitantes da cidade. E não é só isso: os mutantes trouxeram ainda uma perigosa arma, capaz de conquistar todo o planeta Terra. E, em Springfield eles pretendem encontrar objetos que façam esta arma funcionar. Terrível, não?

Quando os mutantes chegaram, Bart estava passando uma tarde não muito agradável em frenta a TV. E, claro, foi o único que percebeu a chegada dos invasores. Ele resolve, então, dar uma de herói e expulsar de vez os mutantes de Springfield e da Terra.

Mas sua tarefa não vai ser fácil. Os alienígenas mutantes tentarão utilizar vários tipos de objetos em sua arma. Em cada uma das cinco fases do jogo, a máquina estará programada para funcionar com um tipo de objeto. Bart deve recolhê-los no seu caminho até o final da fase, impedindo assim que a arma funcione. A quantidade desses objetos que Bart deve recolher é indicada na tela, em **GOAL**.

Mas não é só esse o objetivo de Bart. Para tornar sua tarefa mais fácil, ele poderá contar com a ajuda de um membro da sua família em cada fase para derrotar seu arqui-inimigo. Mas, para isso, ele tem de provar que os mutantes realmente existem. Sabe como é, não que Bart seja mentiroso, mas todos custam um pouco a acreditar nas histórias do garoto.

Bart consegue as provas ao pular na cabeça de um humano que esteja possuído. Para isso, ele deve primeiro verificar se a pessoa está possuída mesmo ou não. Ele faz isso usando poderosos óculos de raio-x (**x-ray specs**), que podem ser selecionados na lista de itens. Bart já começa o jogo com eles. Se a pessoa estiver mesmo possuída, Bart deverá libertá-la, saltando sobre sua cabeça. Imediatamente o mutante fugirá, mas deixará uma prova de sua existência. Cada prova dá uma letra do nome de um membro da família. Recolha-a rápido, pois ela desaparece. Se Bart conseguir formar o nome completo de seu parente, poderá contar com a sua credibilidade e ajuda no final da fase. Cuidado para não saltar sobre um humano que não esteja possuído. Dois saltos errados e Bart perde uma vida.

COMANDOS

PARA MOVER BART NA TELA: Aperte o direcional para os lados..

PARA SALTAR: Aperte o botão **A**. Pode ser combinado com o direcional para os lados.

PARA SALTAR MAIS ALTO (SUPER-PULO): Aperte o botão **A** e logo em seguida o botão **B**, mantendo-os apertados durante o pulo. Pode ser combinado com o direcional para os lados.

PARA CORRER: Mantenha o botão **A** apertado enquanto Bart se move.

PARA DISPARAR ARMAS: Aperte o botão **B**.

PARA SELECIONAR ITENS DA LISTA: Aperte **SELECT**. Combinado com o direcional para baixo, os itens percorrerão a tela na ordem inversa.

PARA USAR UM ITEM SELECIONADO: Aperte **START**. Para disparar **rockets**, depois de apertar **START**, movimente Bart com o direcional até que ele encoste no rocket. Não demore, pois ele desaparece.

PARA ENTRAR NAS LOJAS: Aperte o direcional para cima.

PARA COMPRAR ITENS: Veja o que você pode comprar movendo o direcional para os lados. Apertando **A** ou **B**, o objeto é comprado.

PARA SAIR DAS LOJAS: Aperte o direcional para baixo.

COMANDOS USADOS NA USINA NUCLEAR DE SPRINGFIELD (QUINTA FASE)

FOTOS: NORBERTO MARQUES

PARA USAR OS ELEVADORES: Bart deve estar bem em frente ao elevador. Aperte, então, o botão **B**. Quando o elevador chegar, a porta se abre. Aperte o direcional para cima ou para baixo para entrar ou sair. Quando Bart estiver dentro do elevador, o direcional para a esquerda ou direita seleciona o andar.

PARA USAR AS ESCADAS: Quando Bart estiver em frente à porta das escadas, aperte o direcional para cima ou para baixo para entrar ou sair. Uma vez dentro, mantenha o botão **B** pressionado enquanto aperta o direcional para cima (subir) ou para baixo (descer). Bart só pode passar, subir ou descer um andar de cada vez.

ARMAS

Em sua jornada, Bart conta com algumas armas. Elas são acionadas com o botão **B** do controle. Aqui estão elas:

SPRAY CAN — Latas de "spray". É usada na primeira fase para que Bart possa "pixar" todos os objetos violeta que encontrar. Deve ser recolhida pelo caminho. Cuidado: a tinta acaba logo, e não deve ser usada à toa.

SLINGSHOT — Estilingue. Bart pode encontrá-los no caminho da terceira fase. Serve para acertar balões, que seriam usados pelos mutantes em sua arma, e também para derrotar alguns inimigos. Cada estilingue pode dar 12 tiros.

DART GUN — Pistola de dardos. Recolhida no caminho da quarta fase, ela é muito útil, pois serve para acertar aŝ plaquinhas "**EXIT**", que os mutantes precisam para sua arma e ao mesmo tempo também "assusta" alguns inimigos.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

OS AMIGOS DE BART

KRUSTY — O palhaço-herói da TV. Encontrar o símbolo com a cara de Krusty vale uma vida ou mais. Bart pode ser encostado pelos inimigos uma vez. Na segunda, uma vida é perdida. Veja no mapa onde estão os símbolos.

JEBEDIAH SPRINGFIELD — O fundador da cidade de Springfield. Encontrar o símbolo com a cara de Jebediah vale invencibilidade momentânea. Enquanto durar esta invencibilidade, Bart pode ser encostado por qualquer inimigo. Mas cuidado: mesmo invencível, ele não pode cair nos abismos.

OUTROS OBJETOS

PROOFS — São as provas da existência dos mutantes. Cada vez que Bart pula sobre a cabeça de um humano possuído, o mutante foge e deixa uma prova de sua existência, que desaparece rapidamente. Pegue-a logo. Cada uma vale uma letra do nome de um parente. Formando o nome inteiro na tela, ele ajuda Bart contra o inimigo final da fase.

A TELA DO JOGO

NORBERTO MARQUES

Itens que podem ser selecionados (**SELECT**) e usados (**START**).

Número de vezes que Bart pode ser encostado pelos inimigos antes de perder uma vida.

Número de objetos que Bart deve recolher para completar a fase.

Medidor de carga restante das armas.

Nome de um membro da família Simpson, que vai se formando à medida em que **proofs** são coletadas.

Pontos

Número de vidas restantes. O placar marca até nove, mas é possível conseguir mais. Mesmo não estando marcadas, as vidas continuam valendo.

Tempo que resta para que Bart termine a fase.

BRINQUEDOS LAURA JÁ TEM O VIDEO GAME QUE DEIXOU OS JAPONESES DE OLHOS ARREGALADOS.

- Incríveis imagens em 3 dimensões
- Cores espetaculares
- Som Digital Estéreo
- Controle de Alta Tecnologia
- Incluindo o novo jogo *Super Mario World™*

SUPER NINTENDO 16 BITS

Nintendo

Most Advanced Entertainment System

Aceita-se C.C. • Vendas Via Sedex • Grande Variedade de Jogos

- Morumbi Shopping - Fones: (011) 531-7293 • 535-5261
- Shopping Paulista - Fones: (011) 251-2818 • 289-1058

Brinquedos Laura

O Mundo dos Games nos Shoppings

MUNDO MÁGICO DOS GAMES

CARTUCHOS
(Ultimos lançamentos)

CONSOLES
Master System e Super Charger

ESTOJOS
(Várias cores)

Nintendo®

SUPER CHARGER®

TEC TOY

2 PAGAMENTOS SEM JUROS
PROMOÇÃO DE NATAL

PREÇO ATACADO E VAREJO
ACEITAMOS TODOS CARTÕES DE CRÉDITO

WICKERL

CENTRAL DISTRIBUIDORA DE FITAS E ACESSÓRIOS LTDA.

VENDAS E SHOW-ROOM R. Alba, 1743 - V. Sta Catarina - SP -Tel.: (011) 562-9779 - Fax: (011) 562-8257

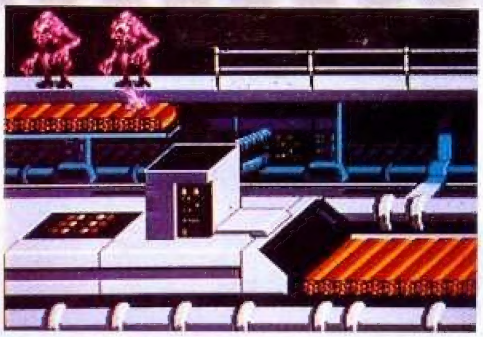
PRIMEIRA FASE
THE STREETS OF SPRINGFIELD
(AS RUAS DE SPRINGFIELD)

Em Springfield, a simpática cidade onde mora a aloprada família Simpson, acontece o primeiro desafio do irreverente Bart. É que os mutantes espaciais programaram sua terrível arma — com a qual pretendem conquistar a Terra — para funcionar com objetos da cor violeta.

Bart é o único que conhece seus planos. E deve impedir os mutantes de completar sua arma, simplesmente "pixando" de vermelho pelo menos 24 objetos violetas que aparecerem na fase. Para isso, ele usa uma latinha de spray, recolhida durante a fase.

Alguns objetos são muito fáceis de serem "pixados". Basta chegar perto e acionar o spray com o botão **B**. Esses você pode ver no mapa indicados por uma seta. Outros objetos, entretanto, exigem algumas artimanhas para serem pintados. Mas não se assuste: basta acompanhar as legendas para descobrir como "pixá-los".

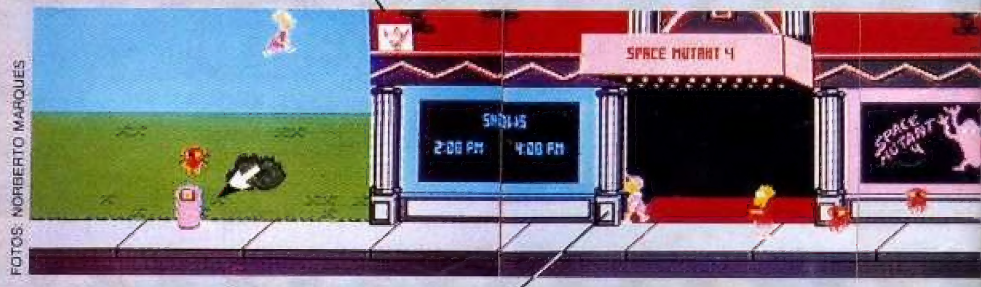
Bart deve ainda pular sobre a cabeça dos humanos possuídos pelos mutantes para formar o nome de Maggie, a irmãzinha. Assim, terá ajuda contra Nelson, o inimigo desta fase. Mas cuidado, pois alguns dos habitantes não estão possuídos. Não esqueça de verificar isso usando seus ***x-ray specs*** (óculos de raio-x).



1 — Logo no início, Bart pode ganhar mais uma vida. Espere no início da fase. Quando o Zebloid, o soldado-mutante, começar a se mover para a direita, corra e salte sobre a lata de lixo para pegar impulso. Assim que ele tocar a lata, acione o superpulo, mantendo o direcional para a direita. Pronto, Bart tem uma vida a mais.

2 — Para poder pixar qualquer objeto, Bart precisa de um spray. Para pegar este aqui, suba no parapeito da janela e use o superpulo. Volte, então, para pixar a primeira lata de lixo, no comecinho do jogo.

FOTOS: NORBERTO MARQUES



3 — Repare na placa: "Shows 2:00 PM 4:00 PM". Isso quer dizer que, toda vez que o tempo estiver em 400 ou 200 um garoto vestido de violeta sairá do cinema. Spray nele!

12 — Mais uma vida secreta. Suba no parapeito da janela grande, daí para a janelinha da porta, embaixo do toldo, e daí em direção ao jardim. Há uma plataforma invisível. Acione o direcional para baixo e deixe as letras "RK" (a vida) caírem sobre Bart.

14 — O toldo também deve ser "pixado". Saia da loja e pare em frente ao hidrante (que também pode ser "pixado"). Selecione a chave inglesa e veja que o hidrante soltará um jato, colorindo o toldo de vermelho.

15 — Para pixar o vaso na janela, pule primeiro para o parapeito da janela grande, depois para a janelinha da porta, e daí para a parte superior da janela grande, onde está a placa da loja. Fique um pouco antes da janela onde está o vaso, salte e acione o spray.

11 — Nestas duas moitas, entretanto, há moedas. É só pular.

13 — Na loja de ferramentas "TOOL WORLD", compre a chave inglesa (WRENCH) e a chave (KEY). Esta chave serve na porta indicada na legenda 8.

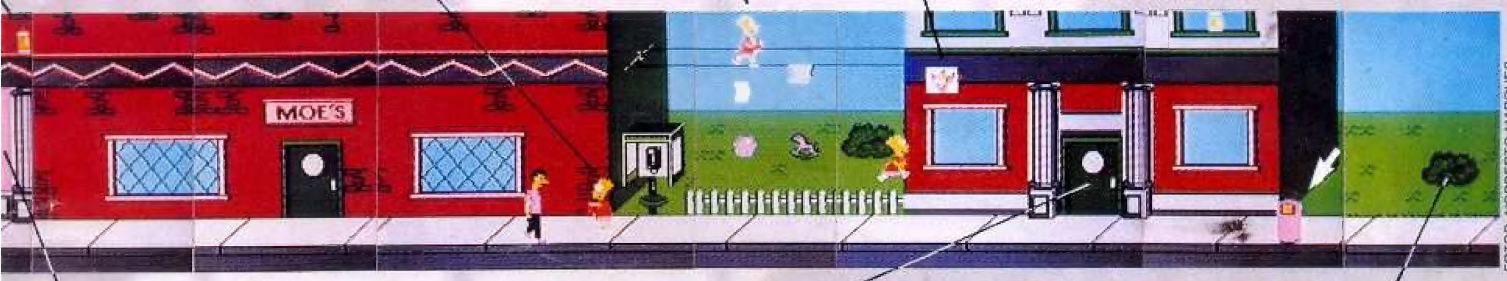
16 — Na "TOYS'N'STUFF" compre um apito e um ímã. Eles serão usados mais adiante.

5 — Aqui, outra "manha": suba no banquinho do telefone e use uma moeda. Bart vai passar um de seus famosos trotes em Moe, o dono do bar. Ele sairá, furioso, para dar uma bronca no travesso. E estará vestido de violeta. Você já sabe: vermelho nele!

6 — Vá pelo fio: os panos pendurados cairão sobre os brinquedos violeta do jardim.

7 — Dê um salto neste local, em direção ao parapeito da janela. Uma vida aparecerá.

9 — Outra lata de spray. Para pegá-la, pule sobre a lata de lixo para tomar impulso.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

4 — O cartaz do cinema também pode ser "pixado". Fique encostado nele pelo lado direito, salte e acione o spray.

8 — Aqui há uma passagem secreta, que o levará bem mais adiante na fase. Para entrar na porta, Bart deverá usar a chave, comprada mais adiante, na loja "TOOL WORLD".

10 — Não pule nesta moita. Uma abelha atacará Bart.

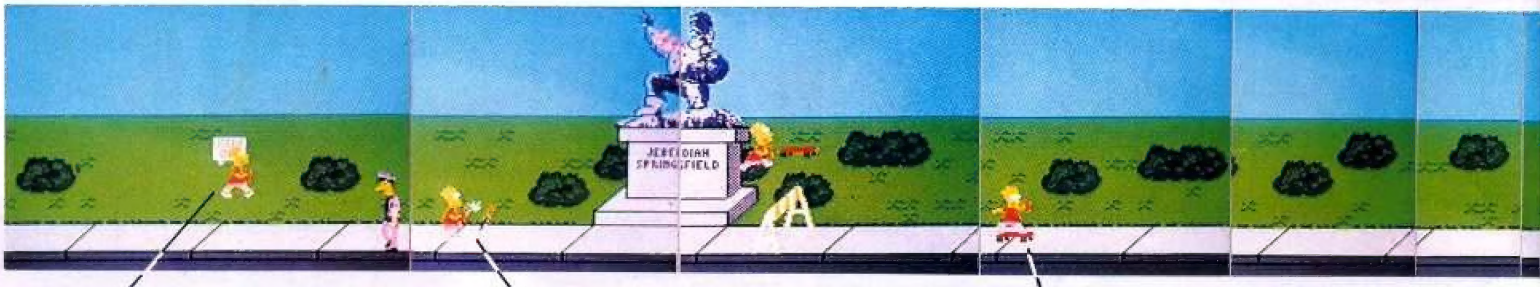
17 — Depois de pixar o vasinho, prossiga por cima, pulando pelos parapeitos das janelas. Bart encontra mais uma vida.

19 — Mais uma latinha de spray. Não deixe de pegá-la.

21 — Bart pode soltar o passarinho violeta da gaiola. Para isso, solte uma "cherry bomb". Não desça do parapeito da janela até que o gato preto vá embora. Ele é mortal.

18 — Na "MEL'S NOVELTY HUT" compre uma "cherry bomb" e pelo menos seis "rockets".

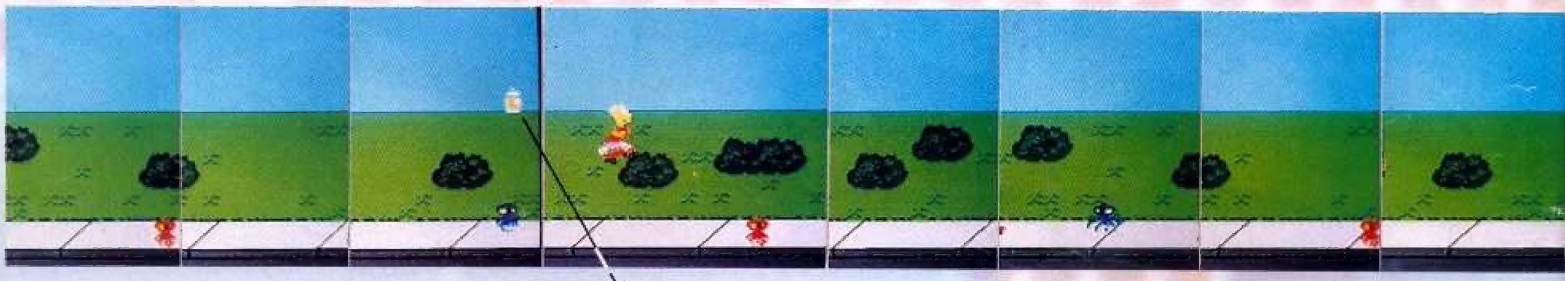
20 — Há dois modos para "pixar" o toldo: pule na bolinha vermelha. Ela deverá subir e atingir o latão de tinta que está na janela de cima. Mas, se Bart errar o alvo, pode ir lá em cima, pessoalmente, e derrubar o latão. Basta encostar nele.



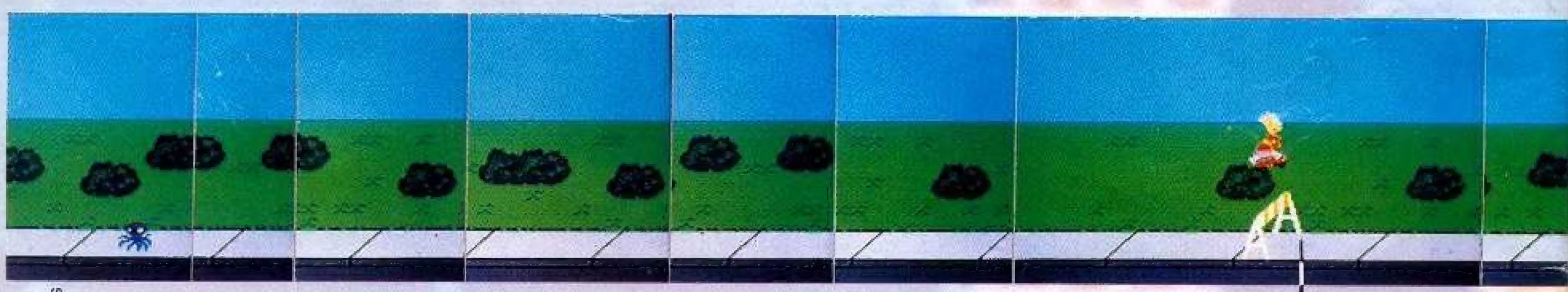
22 — Há outra plataforma invisível na grama. Repare na placa: nela está escrito "KEEP OFF", que quer dizer mais ou menos "não pise na grama". Mas, se pisar, um guarda virá imediatamente na direção de Bart... trajando uma farda violeta. Spray nele!

23 — Bart pode espantar o passarinho violeta que está no ombro da estátua de Jebediah Springfield, o fundador da cidade de Springfield. Basta soltar um foguete. Fique no local indicado por Bart, selecione "rocket" e dê um passo à frente rapidamente para detoná-lo.

24 — Bart agora prossegue em sua missão pelas ruas de Springfield montado em seu skate. Todo cuidado é pouco, pois ele não poderá encostar em nenhum inimigo.



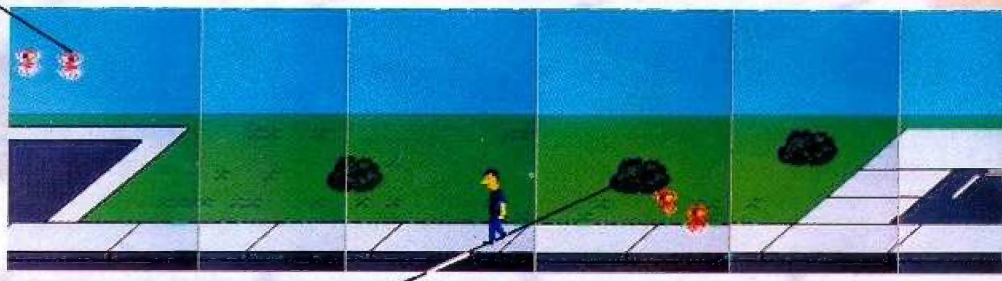
25 — Aqui, saltar pelos mutantes Zebloid vale também uma latinha extra de spray.



28 — Aqui Bart deixa seu skate e prossegue a pé.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

30 — Há uma dica para passar facilmente por estes mutantes Zebloid. Basta correr antes que eles apareçam na tela. Assim, eles sempre estarão na parte superior, e Bart passa sem ser encostado.

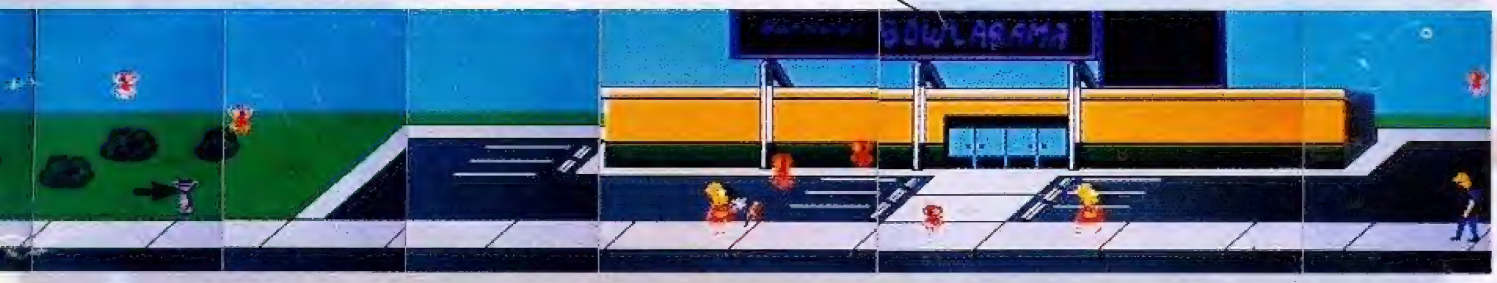


31 — Pule nesta moita. Bart recolhe uma moeda.

26 — Salte nesta moita. Bart ganha mais uma vida.

27 — Jimbo, o maluco do skate que vive perseguindo nosso herói nos desenhos da TV, também está no game para infernizar a vida de Bart. Desvie dele rapidamente. Cuidado, pois ele voltará. Vale até saltar para escapar de suas investidas.

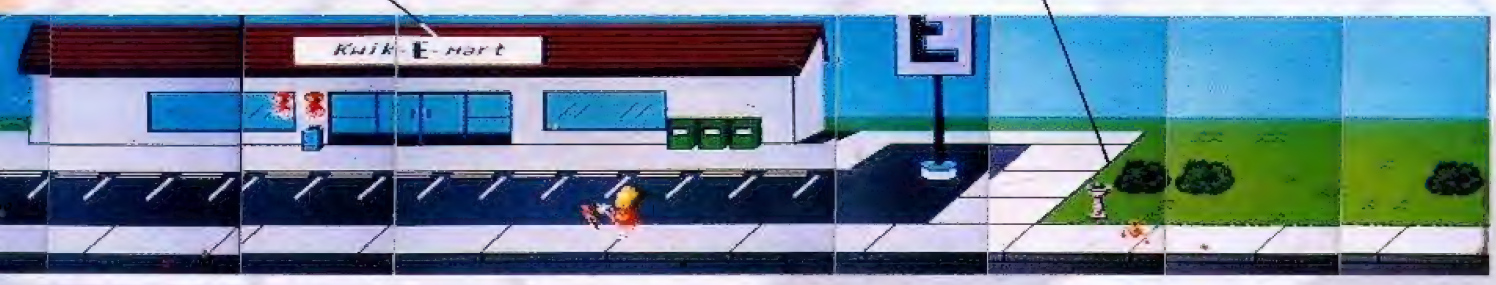
29 — A placa "BOWLARAMA" também pode ser pixada. Use um "rocket" na posição indicada por Bart.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

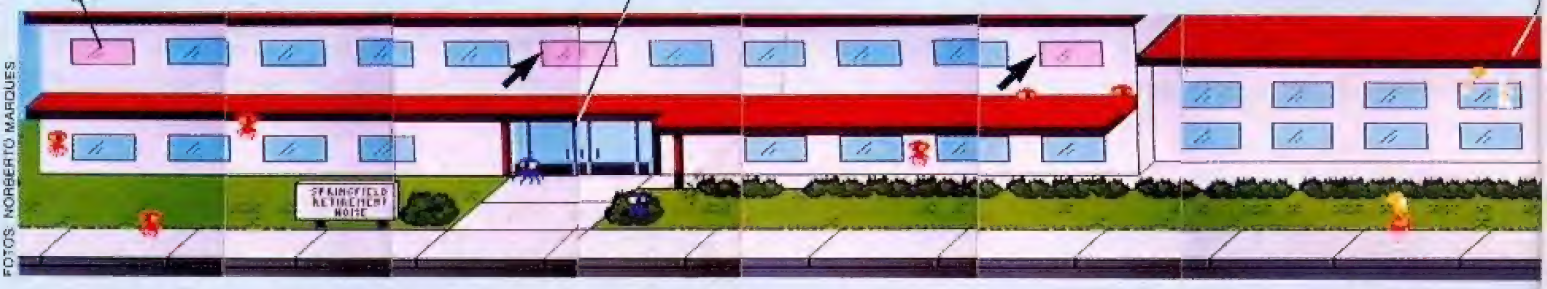
32 — Aqui, Bart ganha três vidas. Solte um "rocket" nesta posição. Ele atingirá o "E" da placa. Se Bart permanecer imóvel, um símbolo de vida cairá sobre ele. E a surpresa: este vale três!

33 — Para "pixar" este bebedouro de pássaros, acompanhe o movimento do mutante Glondip até se aproximar do bebedouro. Acione o spray rapidamente, saltando sobre o mutante quando ele voltar.



34 — Esta janela, e as outras duas da mesma cor, também podem ser "pixadas" com "rockets". Bart deve soltá-los da linha da calçada que fica antes da janela violeta.

35 — Se usar a chave na porta indicada pela legenda 8, Bart sairá aqui, cortando todo aquele caminho. Mas a passagem funciona também ao contrário — desta porta para aquela — e pode ser um bom atalho para Bart usar quando o tempo estiver próximo de 400 ou 200. Desta maneira, ele poderá voltar a tempo de "pixar" o garotinho que sai do cinema.



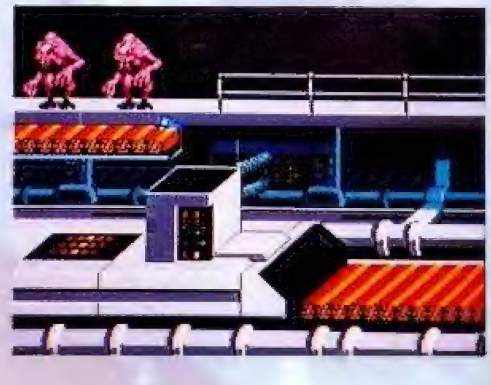
FOTOS: NORBERTO MARQUES

SEGUNDA FASE — SPRINGFIELD SHOPPING MALL (SHOPPING CENTER DE SPRINGFIELD)

Os mutantes não desistem! Após Bart ter frustrado seus planos uma vez, recolhendo todos os objetos violetas nas ruas de Springfield, eles reprogramaram sua máquina. Agora, os ingredientes necessários para que ela funcione são chapéus. E não há melhor lugar para se encontrar chapéus do que em um shopping center.

É justamente lá que Bart deve recolher pelo menos 24 chapéus, que é a quantidade exata para acabar mais uma vez com as más intenções dos alienígenas. Para recolhê-los, Bart deve dar um salto rente a uma pessoa que estiver usando qualquer tipo de chapéu — valem bonés, cartolas, palhetas... Mas cuidado para não pular sobre a cabeça das pessoas só porque elas estejam usando chapéu. É que nem todas estão "possuídas" por extraterrestres. Vale a mesma regra: use seus ***x-ray specs*** para conferir.

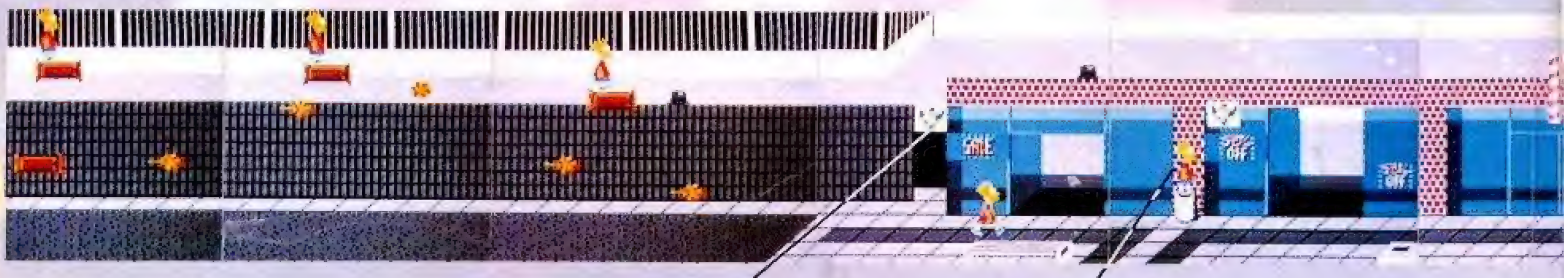
Marge ajudará Bart contra Ms. Botz, a perigosa babá-vilã — que é a arqui-inimiga desta fase — mas, para isso, não esqueça de pular sobre a cabeça dos mutantes para formar o nome Marge na tela.



3 — Para passar por essas almofadas esquisitas, espere a primeira subir. Passe por baixo dela e salte rapidamente a segunda.

4 — Aqui, uma vida. Mas ela não estará aí da primeira vez. Vá até o cimento fresco e volte. Pronto, ela apareceu. E, para pegá-la, pule sobre a almofada branca que você acabou de passar, quando ela estiver no chão e bem embaixo da vida.

5 — Depois de voltar e pegar a vida, é hora de passar pelo cimento fresco. Há uma maneira de fazer isso em segurança. Basta dar três pulinhos sobre o segundo bombom. Ele percorrerá toda a distância como se fosse um transportador. Fácil, não?



6 — No final, Bart ganha duas vidas: uma está à vista, é só pegar...

7 — ...A segunda está escondida na cesta de lixo. Dê vários pulos sobre ela para pegar o símbolo.

36 — Neste local, Bart poderá usar o apito. Aí, vovô Simpson aparecerá na janela atirando moedas. Pegue todas que conseguir. Afinal, além de elas terem utilidade mais adiante, cada quinze vale uma vida.

37 — Se você "pixou" pelo menos 24 objetos, aqui você encontra Nelson, o inimigo desta fase. Derrotá-lo é bem fácil: basta ficar no local indicado por Bart atirando rapidamente. Ele não resistirá!

FOTOS: NORBERTO MARQUES

1 — Logo no início da fase você pode ficar "enrolando", passeando de um lado para outro, a fim de conseguir, já de início, todos os chapéus — ou quase todos, deixando alguns poucos para recolher durante a fase — e também a ajuda de Marge, completando seu nome recolhendo as provas dos mutantes.

2 — Para passar pelas bóias, observe seus movimentos. Passe por baixo delas, assim que estiverem no ponto mais alto.

8 — Bart passa por baixo dos bastões de doces. Basta ter paciência e esperar eles chegarem no ponto mais alto para passar, um de cada vez. Cuidado com este aqui: ele deve ser pulado. Espere para pular quando ele estiver no ponto mais alto — enquanto ele desce, Bart sobe e consegue passar. Passe por baixo do último.

9 — Eis Adil, o superespião albaniano perito em explosivos, inimigo do primeiro andar do shopping de Springfield. Mas não se desespere, pois vencê-lo é fácil. Fique bem perto dele, acompanhando seus movimentos. Dessa maneira, suas bombas não o atingem. Pule sobre sua cabeça, no intervalo dos lançamentos de bombas, até derrotá-lo.

10 — O primeiro obstáculo do segundo andar será este par de tênis "encantado". Para passar por ele, observe seus movimentos: os tênis dão um passo curto, outro longo. Salte sobre eles logo após um passo longo.

13 — Uma vida, para recompensar o esforço até agora!

14 — Novamente os sapatos. Bart pode passar por baixo deles.

17 — Adil não desistirá facilmente. Aliado dos mutantes espaciais, desta vez ele ataca Bart protegido por uma enorme bota. Repita a estratégia. Fique bem perto dele para não ser atingido, acompanhando seus movimentos, e pule sobre sua cabeça para derrotá-lo.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

20 — Mais uma vida.

19 — Cuidado com esses pacotes de presentes bem esquisitos: Bart deverá pular sobre o que não tiver a boneca dentro, e passar por baixo sobre do que tiver a boneca. Nos dois casos, observe os movimentos para decidir qual o melhor momento para passar.

11 — Esses tênis "saltitantes" são traiçoeiros. Eles saltam de repente. Espere eles saltarem, só então pule sobre eles.

12 — Para passar pelos sapatos, faça o inverso: passe por baixo. Mas tenha cuidado, pois eles caem repentinamente.

15 — As botas também são traiçoeiras. Passe por baixo, rapidamente, mas com cuidado.

16 — Mais um ataque de tênis. Estes são fáceis de evitar, é só pular sobre eles.

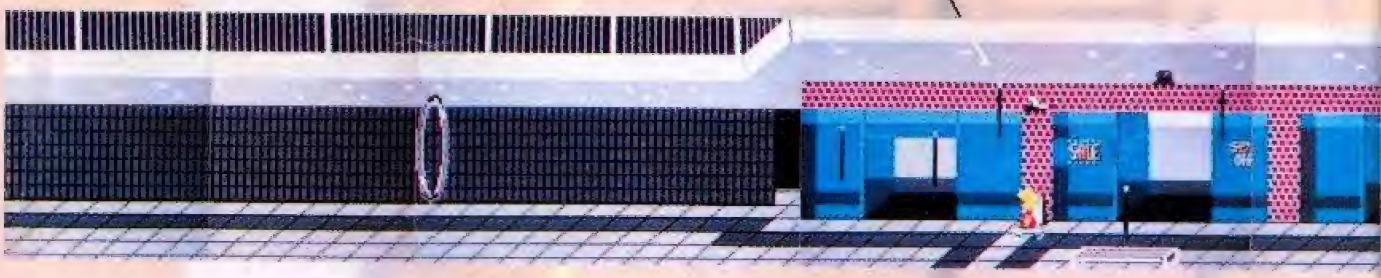
18 — Já no terceiro andar, Bart agora deve também evitar os mutantes Glondip. Basta observar seus movimentos para "sacar" a hora certa de passar.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

21 — Para passar pelas cartolas de mágico, há duas maneiras: espere o coelho descer e pule, uma de cada vez. Ou espere eles subirem e passe por baixo. Apesar de mais difícil, com esta segunda opção Bart recolhe também as cartolas. Veja adiante.

22 — Agora Bart é atacado por... gravatas! Para passar, mesma estratégia: observe seus movimentos e passe por baixo quando elas estiverem no alto.

26 — Cuidado com os palitos. Não é difícil passar, basta ter paciência para esperar o momento certo — quando eles estiverem no ponto mais alto. É só passar reto.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

24 — Quando Bart passar pelo quarto palito, a figura de Jebediah Springfield, o fundador da cidade, vai cair. É a invencibilidade! Para pegá-la, Bart deverá pular de volta para o palito anterior e esperar que ele desça até alcançar a figura. Não demore, pois ela desaparece rápido.

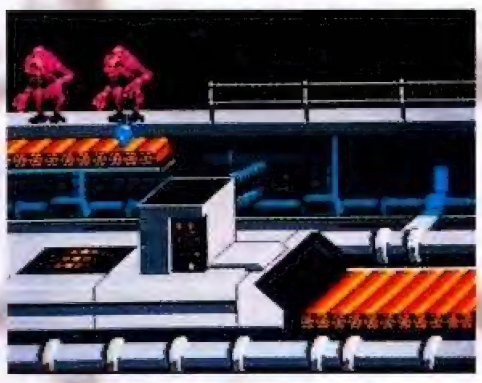
25 — mais habilid por entre salto deve

23 — Mais um trecho de cimento fresco. E aqui, infelizmente, aquela "mamata" do bombom do cimento fresco do primeiro andar "não cola". O jeito é pular com muito cuidado.

27 — Esta será a última investida de Adil. E você já aprendeu a derrotá-lo: basta acompanhar seus movimentos e saltar sobre sua cabeça. Pronto, agora é só subir ao quarto andar.

28 — Ms. Botz, a perigosa babá, tenta acertar maladas em Bart. A ajuda de Marge é importante, pois ela acerta a babá, evitando que ela jogue muitas malas em Bart. Faça o feitiço virar contra a feiticeira: pule sobre as malas que caírem no chão, que serão arremessadas de volta para cima. Bart deve acertar Ms. Botz com "maladas" até ela ser derrotada. E, mais uma vez, os mutantes terão de adiar seus planos!

TERCEIRA FASE — KRUSTY-LAND AMUSEMENT PARK (PARQUE DE DIVERSÕES KRUSTYLAND)



Os mutantes espaciais voltam novamente à carga. E agora, resolvem utilizar em sua terrível arma nada mais, nada menos do que balões. Eles agora estão no parque de diversões de Krusty, o palhaço-herói de Bart, tentando recolher o máximo de balões que conseguirem.

Mas Bart não pode deixar que eles tenham sucesso. Afinal, a luta até aqui foi bastante árdua, e ainda não é hora de desistir. Para derrotá-los, novamente, Bart conta agora com um eficiente estilingue, com o qual poderá destruir os balões. Bart pode também, simplesmente, encostar ou pular nos balões, sem acertá-los com o estilingue. São ao todo 40 balões que devem ser recolhidos ou destruídos.

No caminho, Bart não deve esquecer de formar o nome de Lisa para conseguir sua ajuda no final da fase. Para isso, você já sabe: use seus ***x-ray specs*** e pule na cabeça dos humanos possuídos pelos mutantes.

3 — No início da Krustyland, Bart pode participar de vários jogos de habilidade. E, se for bem sucedido, ganhar moedas e pontos extras. Mas, para isso, deverá ter moedas. Neste primeiro jogo, Bart deve acertar três caras em uma mesma linha. Use o botão A ***para saltar e*** B ***para atirar.***

4 — Na roleta, uma pequena "diabrura" de nosso querido Bart: selecione o ímã (comprado na primeira fase) antes de escolher um número com o direcional. Aliás, se você tiver apenas uma moeda, comece por aqui, pois você ganhará uma vida e mais cinco moedas, que serão suficientes para os outros jogos. Selecionado o ímã, aperte START ***para acioná-lo e então escolha o número. Qualquer um. Sim, pois a roleta vai parar exatamente naquele que Bart escolher. Genial, não?***

1 — Cuidado com os barris: eles rolam rapidamente. Salte-os.

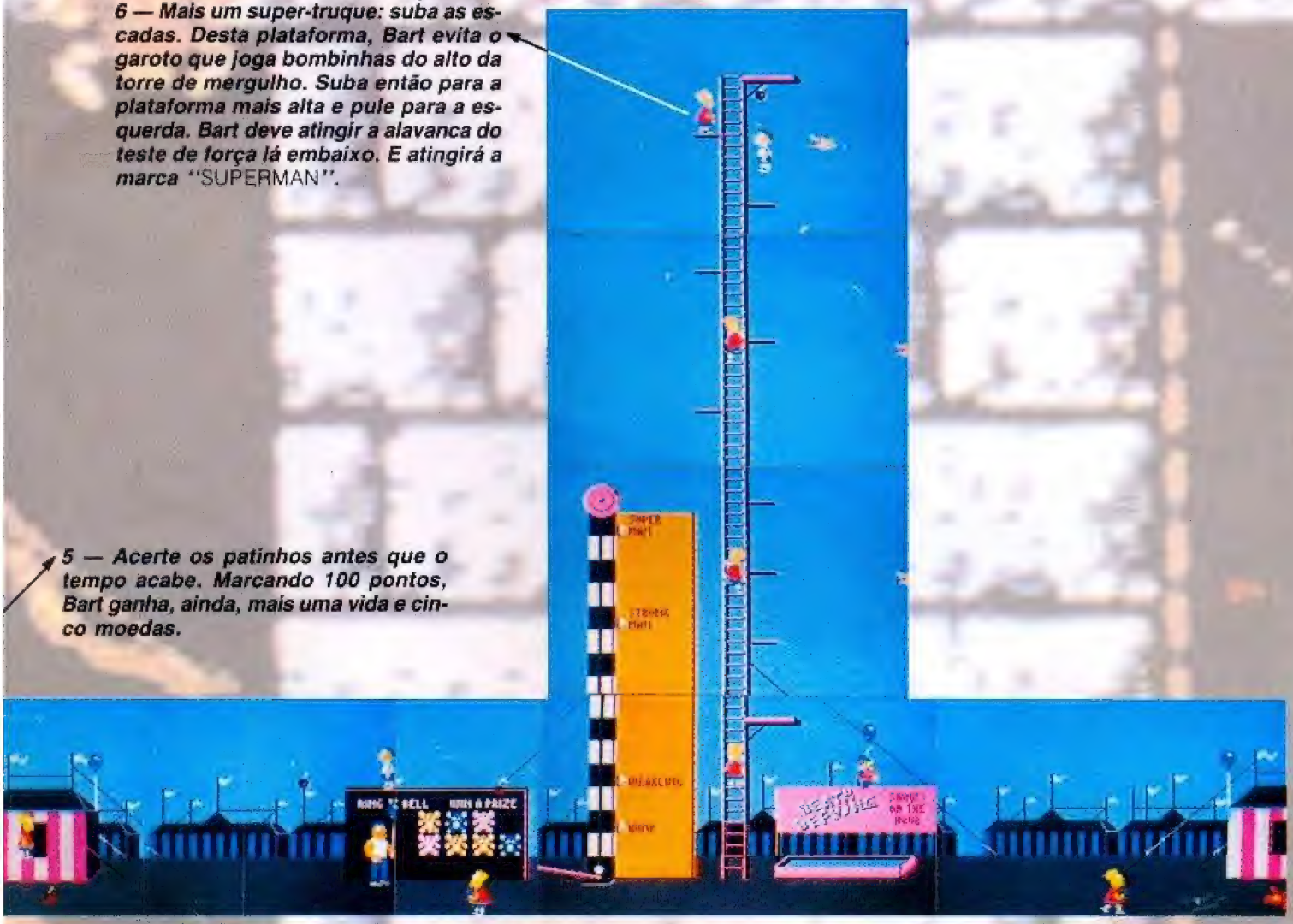
2 — Cuidado também com Killer Klown, ou, se preferir, o palhaço - matador: ele aparece em todo o parque. Pule sobre ele para evitá-lo.

7 — Acerte uma estilingada no palhaço do tanque. Ele tomará um banho forçado e não importunará mais a vida de Bart.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

6 — Mais um super-truque: suba as escadas. Desta plataforma, Bart evita o garoto que joga bombinhas do alto da torre de mergulho. Suba então para a plataforma mais alta e pule para a esquerda. Bart deve atingir a alavanca do teste de força lá embaixo. E atingirá a marca "SUPERMAN".

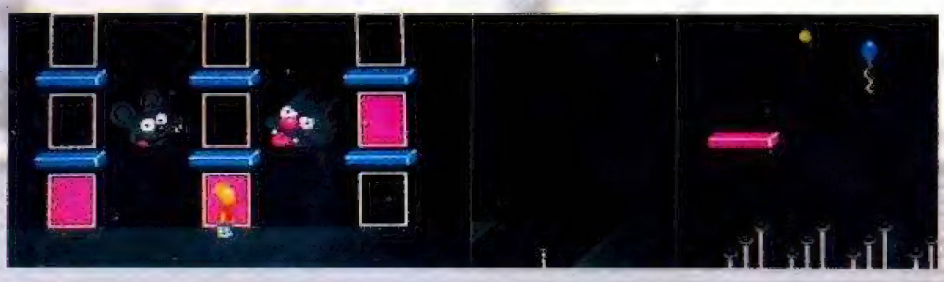
5 — Acerte os patinhos antes que o tempo acabe. Marcando 100 pontos, Bart ganha, ainda, mais uma vida e cinco moedas.



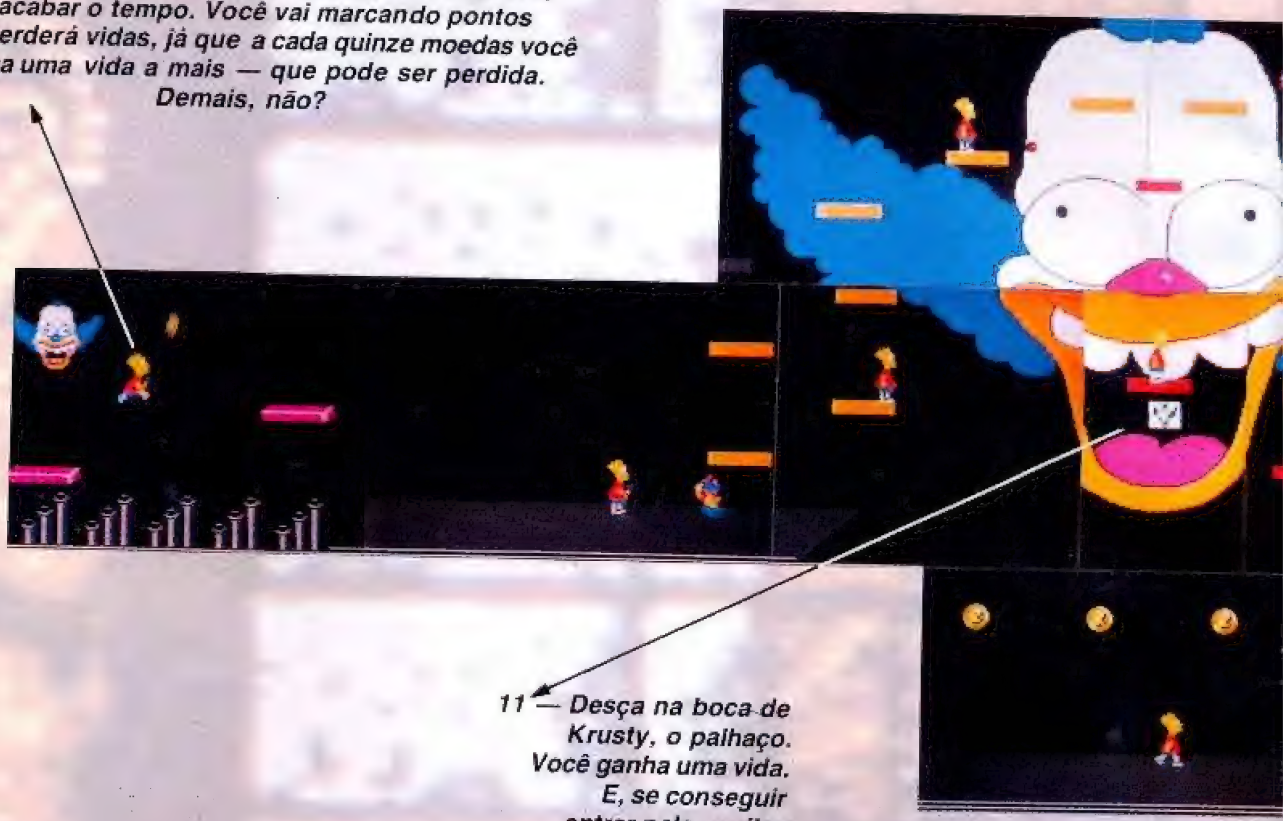
FOTOS: NORBERTO MARQUES

9 — Bart deve abrir todas as nove portas. Parando em frente a uma delas e apertando o botão A, *todas elas mudarão de posição. Todas, menos uma, que permanecerá na mesma posição que estava antes. E é justamente essa a próxima porta em que Bart vai parar e acionar o botão* A. *Preste atenção, pois é repetindo esse procedimento — sempre acionando o botão na porta que não mudou de posição — que Bart consegue abrir todas elas!*

8 — Bart chega à "FUN HOUSE", *uma casa engraçada com um monte de brincadeiras legais. E também um super-segredo. Vamos conferir?*



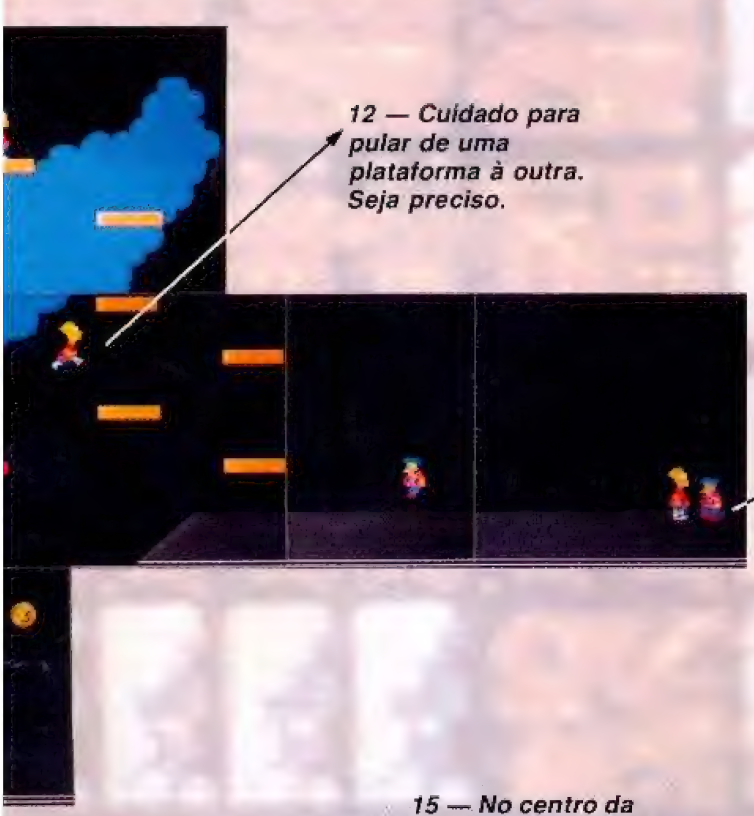
10 — Super-segredo! Aqui você pode estourar o placar e ganhar muitas vidas. Claro, é necessário muita paciência. E habilidade também. Dos tubos do órgão saem ar e moedas. Bart deve aproveitar as rajadas de ar para pular de uma plataforma à outra (observe os riscos azuis na tela). Aqui, cada moeda vale 200 pontos. Então, é só ficar "enrolando" e pegando moedas, até acabar o tempo. Você vai marcando pontos e não perderá vidas, já que a cada quinze moedas você ganha uma vida a mais — que pode ser perdida. Demais, não?



11 — Desça na boca de Krusty, o palhaço. Você ganha uma vida. E, se conseguir entrar nela, muitas moedas. Veja na foto!

FOTOS: NORBERTO MARQUES

14 — Killer Klown, o palhacinho persistente, vai importunar até o fim da Krustyland. Esteja atento!



12 — Cuidado para pular de uma plataforma à outra. Seja preciso.

13 — Cuidado também com Killer Klown, o último obstáculo da "FUN HOUSE".

15 — No centro da roda gigante, mais uma vida. Pule sem medo!

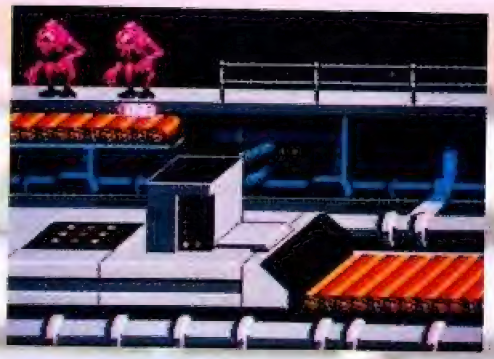
FOTOS: NORBERTO MARQUES

16 — Finalmente, o final da fase. Mas ainda é necessário derrotar Sideshow Bob, o palhaço de pés grandes que traiu Krusty e agora está a serviço dos mutantes. Para derrotá-lo, acompanhe seus movimentos. Assim, quando ele saltar para tentar atingir Bart, errará o pulo. E é nessa hora que Bart deve pular sobre seus enormes pés. Faça isso até derrotá-lo. Lisa ajuda bastante: jogando bolas de boliche sobre o palhaço-vilão, fará com que ele não pule tanto, tornando a tarefa de Bart mais fácil. Mas cuidado: as bolas de boliche também podem atingir Bart.

QUARTA FASE — SPRINGFIELD MUSEUM OF NATURAL HISTORY (MUSEU DE HISTÓRIA NATURAL DE SPRINGFIELD)

Os mutantes parecem jamais desistir. Depois de serem impedidos por Bart de usar os balões, uma nova programação na máquina mortífera adaptou-a para funcionar com as placas de saída (***EXIT***) fixadas acima das portas do Museu de História Natural de Springfield. Ajude Bart a impedi-los de conseguir essas placas, coletando no mínimo seis placas. Para isso, Bart conta com a Dart Gun, uma pistola que pode disparar no máximo 12 tiros. Você a encontra afixada em molduras de quadros no museu. Pegue todas que encontrar, pois ela será útil também contra os inimigos.

Quem ajuda Bart no final desta fase é seu pai, Homer. Não se esqueça: para contar com a sua ajuda, forme o nome de Homer na tela, pulando sobre a cabeça de mutantes identificados com os ***x-ray specs***. Mãos à obra!



2 — Bart começa esta fase ganhando uma vida. Ela será bastante útil. Para pegá-la, dê três pulos sobre a vitrine. Mas tome cuidado com Glondip, o soldado-mutante que rasteja embaixo da vitrine.

1 — Repare, bem em cima da porta, a plaquinha "EXIT". Pegue a pistola no primeiro quadro, salte e atire na placa.

3 — Tome cuidado com Zebloid, o soldado-mutante. Ele está em toda a parte.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

10 — Aqui, o único jeito é pular sobre as bocas dos jacarés para passar. Novamente, a abelha vai importunar Bart. Cuidado com ela.

11 — Na saída, cuidado! Há uma aranha para tentar atrapalhar o salto. Pule quando ela estiver perto do lago, como na foto.

4 — Tome cuidado com as células fotoelétricas Passe por baixo do feixe quando ele estiver no alto, ou salte se ele estiver embaixo. Cuidado, seus movimentos variam.

5 — Para pegar a moeda, pule sobre a vitrine, exatamente como você fez para pegar a vida.

6 — Cuidado com as aranhas. Observe bem seus movimentos para saltar sobre elas.

FOTOS NORBERTO MARQUES

7 — Mais uma pistola. Suba no galho e use o superpulo para pegá-la.

9 — Para passar sobre a areia movediça, tem de ser pelos galhos. Mas tome cuidado com a abelha.

8 — Para evitar o macaco, basta dar um tiro com a "dart gun". Ele não incomodará mais.

12 — Mais mutantes. Cuidado com eles. Basta observar seus movimentos para decidir qual o melhor momento para passar.

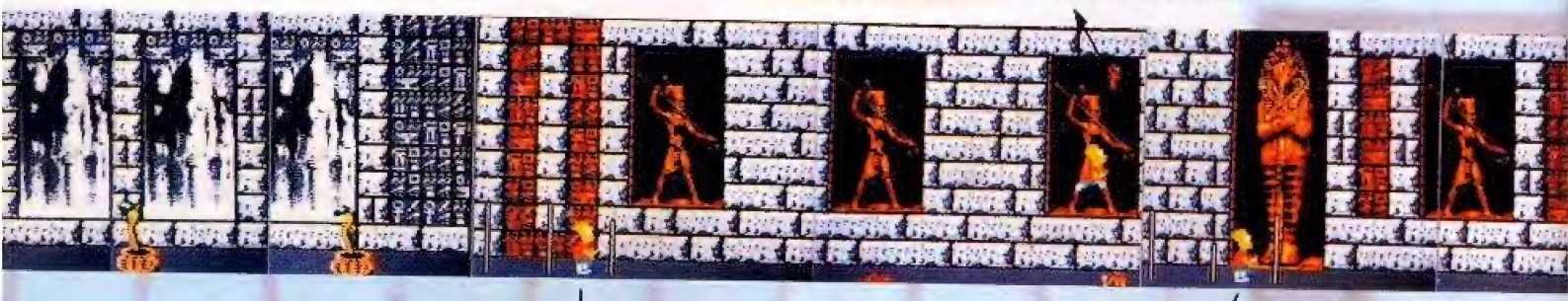
13 — Desvie dos tiros da planta carnívora e pule atrás dela. Aí, Bart não é atingido e fica fácil pular sobre ela para derrotá-la. Não esqueça da placa "EXIT": quando estiver sobre a planta, salte e dispare sua "dart gun".

14 — Dentro da vitrine, a figura de Jebediah — que dá invencibilidade! Salte sobre a vitrine três vezes para pegá-la.

15 — Agora é Glondip que tenta atrapalhar Bart e impedi-lo de pegar mais uma pistola. Salte-o, já em direção à parte inferior da moldura. Aí, Bart estará seguro e ainda pega a pistola.

16 — Mais uma vida!

21 — Aqui, uma boa "encrenca": Bart deverá pular nas estátuas para conseguir as seis chaves. Mas cuidado com as aranhas que infestam o chão. Desvie delas para pegar as chaves. Repare no pilar que vai crescendo logo abaixo da estátua do meio. Após conseguir as seis chaves, Bart deve pular sobre esse pilar. Imediatamente, um terremoto começa. Desvie das pedras que caem. Pronto, a passagem para a direita já está aberta.



20 — Cuidado com os espetos. Passe um de cada vez.

22 — Novamente os espetos. Passe um de cada vez, devagar.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

27 — Mais uma vida, e outra "dart gun".

28 — Para saltar este abismo, Bart deve ser rápido e hábil. Primeiro, suba no local indicado. Pule, usando o superpulo, para a pedra rosa que vem descendo bem pelo meio, e daí para a outra margem.

17 — Aqui, o chão desmorona. Bart só pode pisar quando a lajota estiver vermelha. Assim que a próxima acender, pule, mesmo que seja para trás, pois do contrário Bart cairá.

18 — Aqui, Bart deve pular no exato momento em que o degrau aparecer. Seja rápido para não cair, pois o degrau só fica "para fora" da parede por poucos segundos — o suficiente para Bart pular para o próximo que aparecer.

19 — Cuidado com as cobras. É só saltar sobre elas.

24 — ...E prepare-se para enfrentar a múmia: fique perto dela, acompanhando seus movimentos, e salte sobre sua cabeça. Ela estará vencida quando se transformar em um amontoado de trapos no chão.

23 — Salte este inimigo...

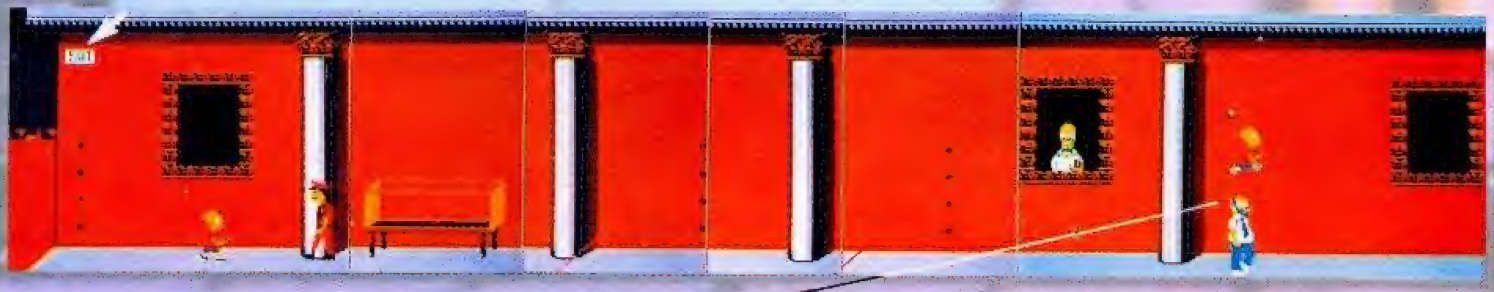
25 — Mais uma "dart gun". Não deixe de pegá-la.

26 — De novo a invencibilidade. Pule sobre a vitrine para pegá-la. Ela será útil para passar pelos mutantes e pegar a vida mais adiante.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

29 — Para passar pelo pântano, pule sobre as ossadas dos animais pré-históricos. Cuidado, pois algumas delas se movimentam, dificultando o salto. Pule sempre quando a ossada estiver se aproximando de Bart. Em alguns locais, um pássaro virá voando para derrubar Bart. Cuidado com ele. Para que ele não apareça no meio de um salto, simule um pulo para a outra ossada, voltando. É batata: ele sempre aparece. Aí, é só esperar ele passar e pular em segurança.

30 — Para enfrentar o dinossauro, o penúltimo inimigo desta fase, cuidado: primeiro suba até o local indicado pela seta, desviando do fogo que ele lança pela boca. Daí, é necessário pular sobre sua cabeça três vezes. Cada vez que Bart acerta o pulo ouve-se um ruído característico. Aí, é necessário voltar para o ponto indicado pela seta para que o próximo pulo dê resultado. Quando voltar, cuidado com os fogos. Após acertar o terceiro pulo, a tela se movimenta e Bart já pode então saltar para as costas do bicho, e daí para o outro lado. Não esqueça de pegar a placa "EXIT".



FOTOS: NORBERTO MARQUES

31 — Agora, para mudar de fase, é só derrotar o Dr. Marvin Monroe, famoso terapeuta de Springfield que adora tratamentos com choques elétricos em seus pacientes. Fique bem perto dele, e pule sobre sua cabeça para derrotá-lo. Homer dá uma ajuda valiosa: de dentro da moldura, ele consegue anular algumas das descargas elétricas do louco terapeuta.

STORE GAME

GAME COMPANY

AGORA EM PINHEIROS,
A MAIS NOVA E COMPLETA
LOCADORA DE GAMES

OFFICIAL GAME BOY VIDEO LINK GAME PAK

Super Famicom
Nintendo
MEGA DRIVE
GAME GEAR
MASTER SYSTEM

- Vendas e Locações de Consoles e Cartuchos
- Assistência Técnica Própria

Consulte Nossos Preços

GAME COMPANY
R. Martim Carrasco, 29 - Pinheiros
São Paulo - SP - Fone: (011) 815-8199

Visite também a Vídeo Clip Vídeo, Game e CD.
R. Guilherme Bebiano Martins, 175 - CEP 04295
V. das Mercês - Fone: (011) 946-1675

TUTTI GAMES

TUDO EM GAMES
NO MELHOR "ATACADO"

A TUTTI GAMES é o aliado que você precisa, para obter as dicas na compra dos mais rentáveis cartuchos e dos últimos lançamentos do mercado.
E ainda damos total assistência técnica para a implantação da estrutura de sua locadora.

- Fornecemos toda linha de acessórios.
- Venda por varejo através de Sedex.
- Sistemas nacionais e importados.

Pronta Entrega
Master System Nintendo Mega Drive

Despachamos para todo o Brasil.
Consulte nossos preços.

Fone e Fax: (011) 222-2751

4 GAME quatro

ESPECIALIZADA
EM
VIDEO GAME.

COMÉRCIO E LOCAÇÃO

Sega Genesis
Master System
Nintendo
MEGA DRIVE

APARELHOS, ACESSÓRIOS E FITAS
TODOS LANÇAMENTOS EM VÍDEO GAME

ATENDEMOS TODO BRASIL

GAME 4 - R MARIO AMARAL, 384 PARAÍSO
CEP: 04002 - FONE: (011) 885-1677

AGORA EM SANTO AMARO TUDO PARA VÍDEO GAMES

MENEZES GAMES

Sempre c/ os Últimos Lançamentos

Nintendo
TECTOY
POWERTRON
DYNACOM
milmar
Super Famicom

Consoles - Cartuchos - Acessórios

Despachamos p/ Todo Brasil Via Sedex

VENDAS NO ATACADO E VAREJO

R: Senador José Bonifácio, 88 - São Paulo
S.P. - CEP: 04751 - Fone: (011) 246-0454

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

QUINTA FASE — SPRINGFIELD NUCLEAR POWER PLANT (USINA NUCLEAR DE SPRINGFIELD)

Os mutantes espaciais estão agora desesperados. Também, não é para menos: o endiabrado Bart conseguiu frustrar seus planos quatro vezes! Agora, mais furiosos do que nunca, eles partem para sua última investida. A terrível arma foi reprogramada para ser alimentada com barras radioativas de plutônio. E os mutantes invadiram a Usina Nuclear de Springfield, onde Homer trabalha, para conseguir as barras.

Aqui, a tarefa de Bart é bastante complicada. Ele deve entrar na usina e recolocar as barras de volta ao reator. Para isso, basta acompanhar o mapa. Todas as barras estão indicadas, além de vidas, combinações das portas de segurança e caixinhas de "***DONUTS***" (rosquinhas).

A Usina tem cinco andares e um subsolo, onde está o reator. Bart pode se movimentar por eles através de escadas nas duas pontas, que dão acesso a todos os andares, ou através de três grupos de elevadores. O elevador da esquerda só pára nos andares pares (***2*** e ***4***), o elevador central pára em todos os andares e o elevador da direita pára apenas nos andares ímpares (***1***, ***3*** e ***5***).

Nesta fase, Bart conta com a ajuda da família inteira. Homer, por exemplo, destrói todos os inimigos da tela quando chamado. Mas ele só aparece se Bart lhe der uma caixa de "***DONUTS***": selecione-a com a tecla ***SELECT*** e aperte ***START*** logo em seguida. Homer aparecerá para ajudar. E, para conseguir os "***DONUTS***",

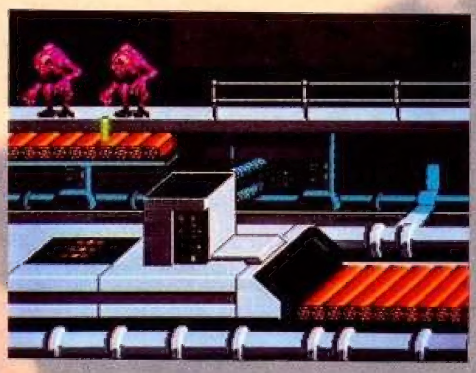
FOTOS: NORBERTO MARQUES

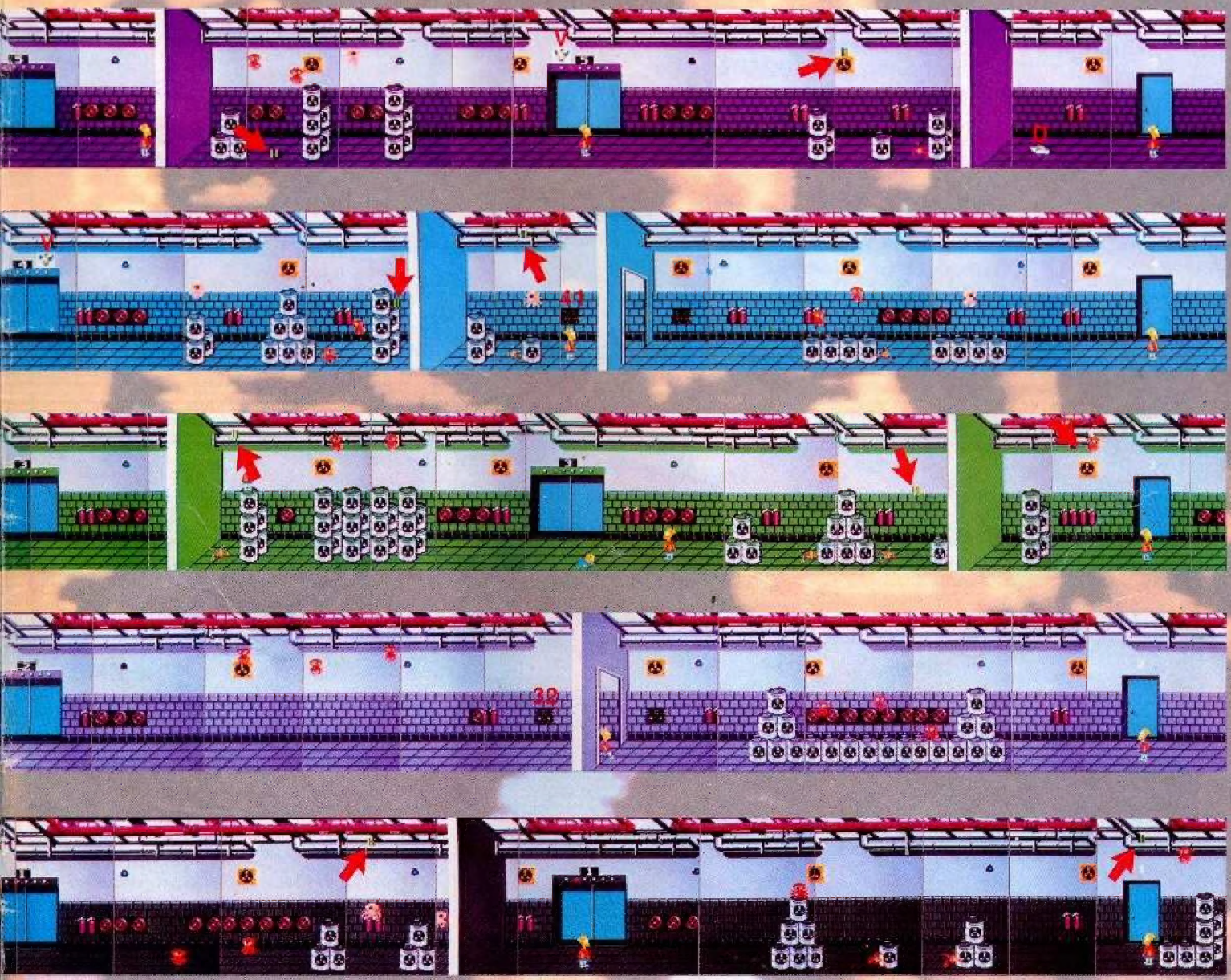
basta olhar no mapa.

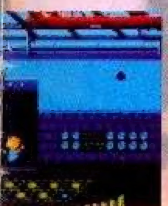
Bart só pode levar quatro barras radioativas de cada vez ao reator. Mas, se encontrar Marge, ela levará as barras para Bart. Basta encostar nela. Lisa, a irmã mais velha, aparecerá em todos os andares dando as combinações das portas de segurança. Mas você também não precisa esperá-la: as combinações também estão no mapa.

Finalmente, a ajuda de Maggie será fundamental. Ela vai aparecer em uma sala da usina. Decore esta sala (a cada vez que se joga, Maggie aparece em uma sala diferente), pois, quando você já tiver recolhido as quinze barras radioativas, deve recorrer a Maggie para que ela jogue a sua chupeta no reator. Basta encostar nela e apertar o botão ***B***. Pronto, você conseguiu terminar o jogo e expulsar de vez os mutantes espaciais de Springfield.

Como recompensa, Bart ganha uma viagem de férias — em família, é claro — até o Monte Rushmore, aquela montanha que tem a face de alguns dos mais importantes presidentes dos Estados Unidos esculpida, no estado de Dakota do Sul. E, em sinal de gratidão, Bart também está lá!







Códigos do mapa

- → - Cilindros radioativos
- D - Donuts
- V - vida extra
- 11 - código de abertura das portas

O jogo dos mil segredos

Mesmo com o mapa na mão, não é tão fácil assim jogar Simpsons. Afinal, este foi — e ainda é para muitos — um dos jogos mais difíceis lançados para o sistema Nintendo. Só para se ter uma idéia, logo depois do lançamento, a revista americana Nintendo Player's Strategy Guide apresentou as quatro primeiras fases. E, sob o título "5ª Fase", uma grande interrogação. Não haviam conseguido superar os segredos desse interessante game.

Para a equipe de **VIDEOGAME** o trabalho foi árduo. Se normalmente bastam duas horas para se "decifrar" um jogo simples, conseguindo-se os principais segredos e estratégias, no caso do nosso amiguinho Bart Simpson foi necessário um mês. E as dicas descobertas eram tantas que o jogo foi apresentado em duas etapas, nas **VIDEOGAME** nºs 4 e 5. Mas já no índice da edição nº 4 saía a foto do final do jogo.

NORBERTO MARQUES

Mas isso não era tudo. Apaixonada pelo game, a equipe continuou jogando. E descobrindo mais segredos. Os leitores, também apaixonados pelo irreverente herói, não deixaram por menos, e mandaram muitas dicas à redação. Tudo, naturalmente, testado e conferido. Todo esse trabalho não poderia ter outro resultado senão esta edição especial de **VIDEOGAME**. Com certeza, a tarefa de salvar o planeta Terra se tornará mais estimulante ainda.

SIGLA EDITORA

DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe: Roberto Araújo
Editor: Mário Fittipaldi
Colaboradores: Toni Ricardo Cavalheiro (dicas e estratégias), Eduardo Utzig Silva (mapa da última fase); André Fittipaldi Morade.
Fotografia: Norberto Marques.
Revisão: Rosana Mauro, Marina Macri.
Arquivo: José dos Santos Silva

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor), Herbert Frederico (Editor de Arte), Shirley Vieira e Francisco Ferrari Filho (Diagramação), Carlos Alberto Faria, Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final), Antonio Mendonça (Produção Gráfica), Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária), José Francisco Cavalcante, Luisa Maria V. Negretti e Cássia P. Celestino (Composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente SP: Marcos Barros
Representantes SP: Angela Taddeo, Simone Vianna Dias, Marília Guiti Hindi, Lícia Gláucia Pacheco.
Representante outros Estados: Vera Lúcia de Miranda.
Coordenadora: Mari Setsuko Tayra
Arte: Ana Cláudia de Almeida Delfini, Alexandre Ono, Maria Amélia M. Gomes (Criação), Katia de Luna (Tráfego).
RIO DE JANEIRO - Filial - Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS: Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
VIDEOGAME é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 549-1433, TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR, FAC-SÍMILE (011) 549-1220 -CEP: 04015 - São Paulo -SP -Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro -R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem -Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente, as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios.
Todos os direitos reservados.
Impresso na Cia. Lithográfica Ipiranga -Rua do Cadete, 209 -Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: JR Comunicações, Margraf e Marprint. Composição: Grafibrás.

ANER

WONDER BROS

WORLD GAME

VÍDEO GAMES DE 3ª, 4ª e 5ª GERAÇÕES.

Aqui você encontra os principais lançamentos para compra de cartuchos, consoles e acessórios das linhas.

SEGA GENESIS	SUPER FAMICOM	CORE GRAFX	GAME BOY
SUPER NES	NEO GEO	GAME GEAR	TURBO GRAFX

VENHA CONFERIR, NOSSOS PREÇOS ESTÃO ABAIXO DO MERCADO!!

Super oferta da linha sega genesis, lançamentos entre Cr$ 25.000,00 à Cr$ 45.000,00.

WONDER BROS

FONE: (011) 543-7242

REMETEMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO:

Segunda à sabado das 10:00 às 22:00 Hs. Domingos e feriados das 13:00 às 22:00 Hs.

ENDEREÇO:

Al.: Dos Nhambiquaras, 1636 - (Atrás do Shopping Ibirapuera).

VÍDEO MAGIC

A maior e melhor assistência técnica do Brasil.

Não seja enganado!! Faça uma transcodificação legítima do fabricante no seu vídeo game.

MEGA DRIVE **MASTER SYSTEM**

SEGA GENESIS **Nintendo**

PREÇO PROMOCIONAL DE DEZEMBRO E JANEIRO

Transcodificamos em apenas 1 hora c/ garantia de 1 ano.

VENHA E CONFIRA!!

- Transcodificamos Super-Famicom e Super Nes c/ garanrtia de 1 ano em 2 horas.
- Modificamos Super-Famicom e Super Nes Europeu p/ entrar no canal 3.
- Destravamos Nintendo Americano e Mega-Drive Japonês p/ rodar cartuchos nacionais.
- Vendemos transcoder externo ASTRO-VÍDEO, ideal p/ interligar Vídeo-Game a TV.
- Atendemos todo o Brasil via sedex.

Consulte-nos!!

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Av. Jacutinga, 316 - São Paulo - Fone (011) 240-7104

FANTASY GAMES

AQUI COMEÇA A SUA AVENTURA

NÃO CONSULTE NOSSOS PREÇOS

CONSULTE OS PREÇOS DOS OUTROS ANUNCIANTES E DEPOIS LIGUE-NOS;

COBRIMOS QUALQUER OFERTA

USADOS FANTASY

A SUA MELHOR OPÇÃO

COMPRA - VENDA - TROCA

A única distribuidora que lhe oferece também a oportunidade de adquirir cartuchos e aparelhos usados, **com gàrantia**; com preços que podem chegar até 70% do valor de mercado.

-TRABALHAMOS COM TODOS EQUIPAMENTOS VOLTADOS PARA A ÁREA DE VÍDEO GAME.
- ASSESSORIA COMPLETA PARA MONTAGEM DE SUA LOCADORA.
-.FRANCHISING FANTASY - ABRA UMA FANTASY GAMES NA SUA CIDADE, CONSULTE-NOS!
- REMETEMOS P/ TODO O BRASIL.

Aceitamos

CREDICARD NACIONAL DINNERS SOLLO
AMERICAN EXPRESS BRADESCO OUROCARD

FANTASY GAMES

ESCRITÓRIO E VENDAS: Av. Aclimação, 624 - São Paulo - S.P. - Fone: (011) 270-9260 - Cep: 01531.
LOJA 1: Av. das Cerejeiras, 970 - Vila Maria - Fone: (011) 201-8818 - São Paulo - S.P. - Cep: 02124.